

Taller Cooperativisme de Plataforma

Co-disseny

Autoria: Enric Senabre (Dimmons)

Barcelona Activa

CONTINGUTS



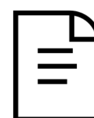
Abordem aspectes clau dels processos de co-disseny i com ha evolucionat el fenomen, per a continuació endinsar-nos en diferents exemples de materials que es poden fer servir per a que un nou projecte o iniciativa sigui conceptualitzat col·laborativament entre diverses persones.

CONCEPTES CLAU



- Principis del co-disseny
- Tendències recents
- Aspectes a tenir en compte
- Materials i tècniques de facilitació

Introducció



El co-disseny representa una sèrie de **metodologies participatives** per a treballar en col·laboració amb diverses persones per tal de **visualitzar i afrontar problemàtiques i oportunitats conjuntament**, permetent resoldre reptes complexos i crear noves iniciatives. Com una evolució de diferents corrents dins del món genèric del disseny i la creativitat, i emmarcat dins del camp més ampli de la co-creació com veurem, el co-disseny o disseny participatiu s'ha desenvolupat significativament els darrers anys. Parteix de la base que la **implicació de diferents tipus d'agents** és fonamental a l'hora d'abordar de manera pràctica problemes "enrevessats" (*wicked problems*), que sovint presenten aspectes incomplets, contradictoris o canviants que no són senzills d'abordar per una única persona o disciplina. Al mateix temps, és un mecanisme especialment útil per encetar nous productes o serveis.

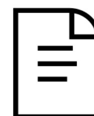
Des de la definició de polítiques públiques o la planificació urbanística, fins la creació d'eines digitals i apps o la generació de noves estratègies comercials, passant per iniciatives de tot tipus que aspirin a generar canvis socials, **cada cop són més les organitzacions i agents que s'apliquen el co-disseny** per tal d'avançar eficaçment d'acord amb els seus objectius. O fins i tot per a definir-los de manera més clara i consensuada, primer de res. Es tracta d'una tendència que ha donat peu a tot tipus de materials, maneres de fer i perfils professionals que tracten d'ajudar a la **generació d'idees i sol·lucions amb grups heterogenis de participants**. I que ha fet sorgir certa especialització en serveis de consultoria i empreses dedicades a la facilitació de processos de co-creació.

Sumat a una tendència a trencar barreres entre organitzacions, i la influència que té la societat xarxa en com ens comuniquem i informem avui dia, ens trobem actualment amb un **ampli ventall de maneres de fer que es poden classificar com a co-disseny, en constant evolució i graus d'èxit** a l'hora d'aplicar-se.

Aquesta breu guia tracta d'apropar-se a alguns dels **principis fonamentals** que fan que el co-disseny pugui funcionar en diferents contextos, posant especial atenció a qüestions de **facilitació i de materials**, i finalment presentant una sèrie de **recursos pràctics** que es poden posar en pràctica de manera senzilla segons les necessitats. Prèviament, es repassa breument l'**evolució del fenomen** i les diferents disciplines o corrents que formen part del co-disseny.



Orígens i evolució del co-disseny



Més enllà del que tradicionalment s’ha entès com la pràctica del disseny (amb exemples que tots coneixem com el disseny d’objectes, el disseny gràfic o el disseny d’interiors), a partir dels anys 60 i 70 comencen una sèrie d’experiències i de reflexions sobre la necessitat de **dissenyar també per a qüestions complexes i sistemes**, per part sobretot de persones que treballaven en el camp de la informàtica personal i el creixent món de la computació. Figures a Estats Units com Herbert Simon o Horst Rittel inicien una sèrie de corrents de pensament i debats sobre els processos i metodologies del disseny, inspirats per com cada cop es fa més evident que tot el que ens envolta (des del cervell humà fins a un ordinador, o la pròpia societat), està configurat com a un **sistema d’interdependències**.

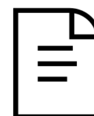
Aquests sistemes, que normalment són complexos, impliquen per tant diferents punts de vista i de possibilitats per a crear i millorar el que ens envolta. En aquest sentit, plantegen, a banda de la ciència potser hi pot contribuir una **nova manera d’entendre el disseny, orientat a resoldre problemes i millorar sistemes** amb la participació de tot tipus de persones “expertes” en la realitat i el dia a dia que els envolta.

Paral·lelament, a Escandinàvia per aquells anys es va desenvolupar també una escola de pràctiques del que es va denominar llavors “disseny cooperatiu”. Es tractava d’una sèrie d’investigadors que, basant-se en els **principis de la recerca-acció**, van començar organitzar tallers participatius per a que treballadors i directius d’empreses desenvolupessin, conjuntament, estratègies i tècniques per millorar el disseny i l'ús d'aplicacions informàtiques als seus llocs de treball, i alhora les seves situacions laborals.

Aquest enfocament en l’usuari final, o disseny centrat en l’usuari (*human-centered design*), on **les persones poden participar activament en el treball amb dissenyadors**, a partir dels anys 80 va passar a ser un dels trets principals del que avui en dia entenem per co-disseny. Al mateix temps, una altre tècnica que va començar-se a posar en pràctica i consolidar llavors va ser la del **prototipat ràpid**. El prototipat prioritza (en comptes de costosos dissenys detallats) el poder fer **aproximacions inicials en paper o altres materials de baix cost que reflecteixin la idea bàsica** d’un procés o funcionalitat, per aleshores discutir-ho en grup, i anar avançant així en el seu refinament.

Aquests dos trets fonamentals, el disseny centrat en l’usuari i el prototipat ràpid, van acompanyar-se d’una evolució també en la manera d’entendre les “habilitats” del disseny: autors com Nigel Cross van començar als 90 a distingir maneres especials de fer dels dissenyadors (basades en trets com **la intuïció o la facilitació**), mentre que empreses d’assessoria i serveis de co-disseny com IDEO van iniciar una exitosa popularització del concepte, destacant-hi com **les habilitats de disseny són accessibles** i les pot aplicar qualsevol tipus de persona.

Progressivament va néixer així i es va difondre el **concepte del “pensament de disseny” (*design thinking*)**, que fins la data segueix sent un terme que engloba diferents maneres de fer i entendre el disseny com a procés clau en molts camps.

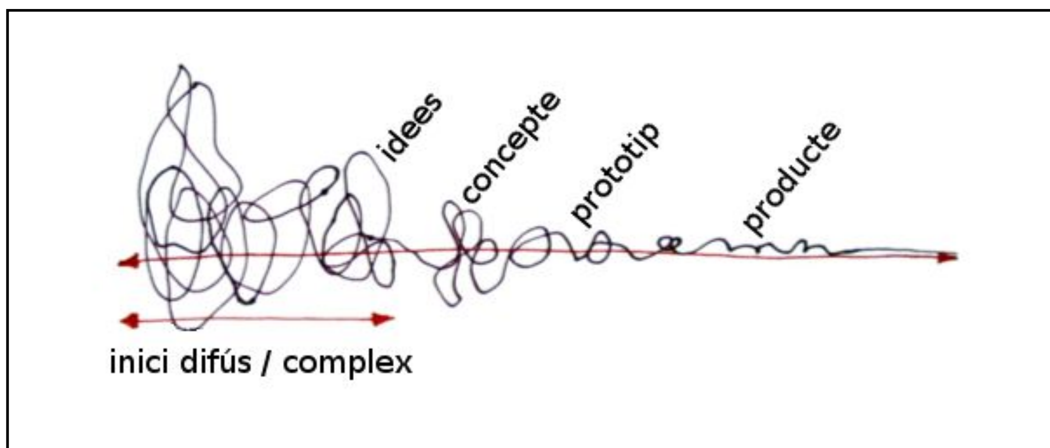


Els darrers anys, en paral·lel al sorgiment de tot tipus d'empreses i professionals especialitzats en facilitar el **co-disseny de productes, serveis o processos de transformació**, l'evolució del pensament de disseny ha suposat que es creïn diverses ramificacions i especialitzacions importants, normalment amb els trets comuns que ja hem vist:

- El dissenyador com a **facilitador** de dinàmiques de grup,
- Posar **al centre l'usuari** o la persona a qui està destinat el disseny,
- La iteració o **discussió recursiva sobre prototips ràpids**, a través de sessions de treball .

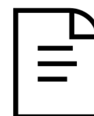
Per exemple s'ha desenvolupat l'àmbit del "**disseny de serveis**" (*service design*), orientat als elements que componen un servei per millorar-ne la seva qualitat. O el "**disseny per a la innovació social**", al voltant de la xarxa DESIS liderada per Enzio Manzini, per apropar el co-disseny a un tipus d'innovació impulsada per les demandes socials més que per la investigació tècnico-científica del mercat. Pròxim a aquest apropament, també darrerament s'ha començat a parlar de "**disseny per a la transició**" (*transition design*), una àrea de recerca, pràctica i estudi de disseny que posa el focus en la transició que necessita la societat cap a futurs més sostenibles. Finalment, en una altre derivada interessant a efectes socials i de pràctiques col·laboratives dins el pensament de disseny, trobem el "**disseny ficció**" (*design fiction*), sorgit amb l'objectiu d'explorar i criticar possibles futurs creant escenaris especulatius i provocatius, a través d'artefactes dissenyats.

En l'actualitat, per tant, es donen tota una sèrie de diferents aproximacions al co-disseny i al pensament de disseny, que tot i poder discrepar respecte a com s'apliquen o distingueixen, tenen en comú la intenció d'**explorar col·laborativament** què s'ha de dissenyar (i, de vegades, el que no s'ha de dissenyar). Una exploració que sempre parteix d'un **inici difús, aparentment caòtic o complex**, i on les idees resultants de producte, servei, interfície, etc. es van desenvolupant i concretant primer en conceptes, i després en prototips que es refinen sobre la base de discussions.



Imatge adaptada de Sanders & Stappers (2008)

Aquesta manera de procedir no s'ha de confondre amb el **concepte més ampli de co-creació, que seria qualsevol acció de creació col·lectiva** (i que per tant pot comprendre moltes més pràctiques, on diferents persones fan possible un projecte o idea), doncs el co-disseny parteix d'unes pautes i maneres molt concretes de fer possible el disseny participativament, com veurem a continuació.



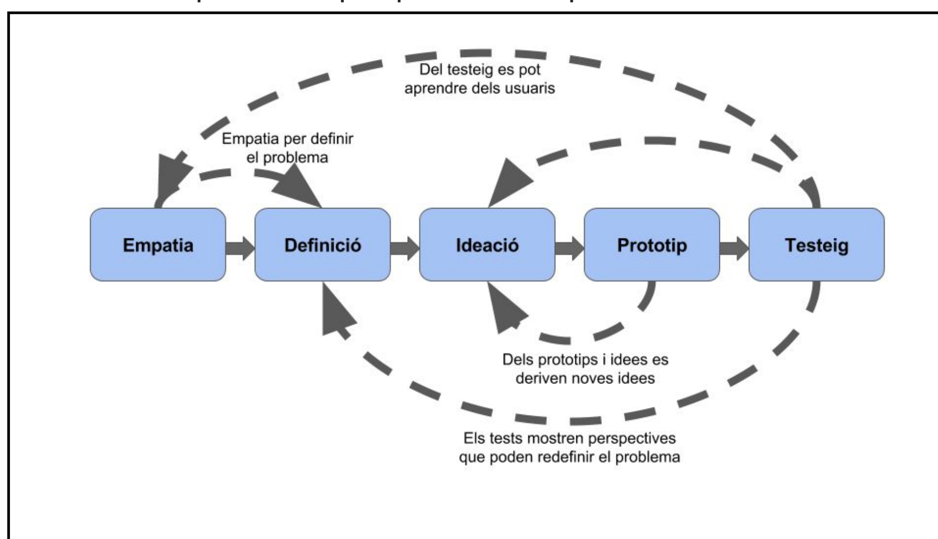
Principis clau del co-disseny

Com a conjunt de pràctiques orientades a la identificació col·lectiva de solucions per tot tipus de problemes, del pensament de disseny es deriven una sèrie de **passes o fases que es segueixen habitualment** en qualsevol tipus de procés de co-disseny:

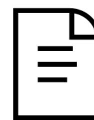
1. **Empatia**: apropament a l'usuari, individual o col·lectiu, per saber millor qui és i què necessita.
2. **Definició**: exploració de la problemàtica a abordar, per tal de definir-la de manera consensuada.
3. **Ideació**: generació d'idees per a possibles solucions al problema o problemes, basada en les fases anteriors.
4. **Prototipat**: versions de "baixa fidelitat" que reflecteixen a grans trets com podria ser el producte, servei o procés.
5. **Testeig**: recollida de feedback en base a una versió operacional o mínimament viable del que s'ha validat a la fase anterior.

Usuaris? Arribats a aquest punt, també és important plantejar-se que més que parlar tota l'estona d'usuari o usuària, en molts dels apropaments del co-disseny en realitat cal anar molt més enllà i considerar que les persones amb qui es treballa (lluny de només fer "ús" d'una solució) són en rigor "agents implicats" (*stakeholders*), ciutadans, afectats, implicats, clients, etc. En aquesta guia fem servir la paraula "usuari" per facilitar l'explicació, i també d'acord amb els orígens de la disciplina, però segons el context moltes persones poden no sentir-se còmodes amb l'etiqueta, ni aquesta contempla moltes altres possibles situacions socials més enllà d'un servei.

En contra del que pugui semblar, però, aquestes fases **tot i estar interrelacionades i suposar un cicle iteratiu, no sempre cal seguir-les de manera linear**. Ni passar per totes elles, segons sigui el tipus de projecte o situació a afrontar. Pot haver-hi circumstàncies on un projecte no necessiti explorar un problema sinó que aquest ja està prou clar. O bé situacions on es pugui aturar el procés en la generació d'idees o de prototips, sense necessàriament passar a cap implementació posterior.



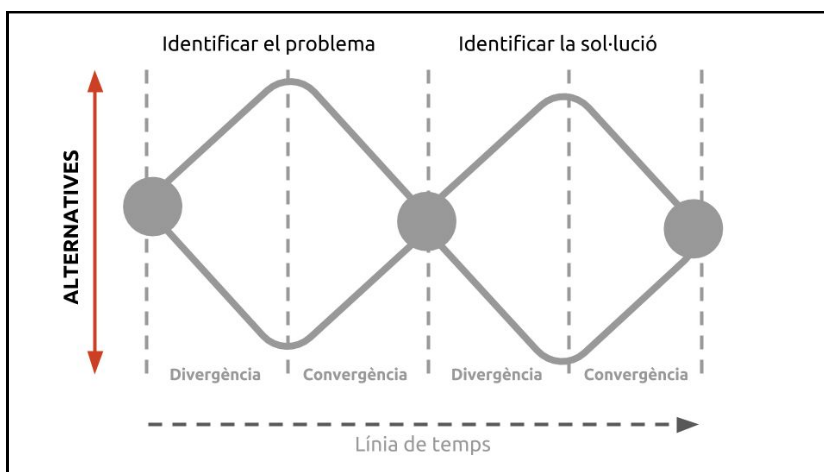
Imatge adaptada d'interaction-design.org



Una altre consideració important és que **cadascuna d'aquestes cinc fases es pot abordar amb infinitud de mètodes i materials**, des de mètodes de recerca com l'observació participant o entrevistes, fins a sessions de pluja d'idees clàssiques, exercicis per a "trencar el gel" o dinàmiques participatives per a crear diagrames amb tècniques de collage. De fet, una qüestió recurrent també entre dissenyadors i facilitadors experts en aquest àmbit és fins a quin punt no han de ser passes que es segueixen només com a pauta orientativa, amb total **llibertat creativa per a canviar-ne l'ordre o aplicar mètodes nous segons el context**.

Sigui com sigui, un principi clau del co-disseny, tal com l'explica Liz Sanders, una de les més reconegudes expertes en aquest terreny, és poder **implicar als participants en dos tipus de moments** que es complementen mútuament i retroalimenten:

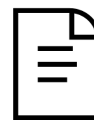
- Moments de **divergència**: dinàmiques de grup per a poder generar el màxim d'opcions, idees i variants possibles, seguint pautes acordades prèviament.
- Moments de **convergència**: basats en tècniques participatives per a seleccionar entre les opcions, focalitzant de manera consensuada i argumentada.



Imatge adaptada de Sanders & Stappers (2014)

Finalment, una altre clau important a considerar sobre com dur a terme dinàmiques de co-disseny, és com darrerament ha començat a proliferar el **concepte de *toolkit* o "caixa d'eines"**. Es tracta de materials que sovint es poden consultar en línia i descarregar, fets per experts en dinàmiques de disseny participatiu que posen a lliure disposició **diagrames i esquemes seqüencials que conviden a treballar aspectes concrets del procés de co-disseny** i reflectir-hi els resultats. Sovint amb anglès, tot i que cada cop amb més traduccions, aquests *toolkits* acostumen a acompanyar-se de guies d'aplicació i exemples d'ús en casos reals.

Tot i que tampoc es poden prendre al peu de la lletra, sinó que cal adaptar-los i fer-los servir sabent que són principalment una pauta d'ajut, aquests tipus de *toolkits* resulten sovint un acompanyament molt útil per a les diferents fases d'un procés de co-disseny. Ajuden a **estructurar i donar pautes clares d'interacció** per a que, amb l'ajut d'un facilitador, els participants puguin **canalitzar idees i avançar en acords** (enllaçant moments de divergència amb moments de convergència) sobre el que estan treballant, durant sessions que poden tenir diferent tipus de durada i condicionants.



Nocions bàsiques de facilitació

Un aspecte clau a l'hora d'aplicar metodologies participatives de co-disseny té a veure amb la **facilitació de dinàmiques de grup**, i per tant una sèrie de requisits per a que un determinat mètode i material puguin funcionar com està previst. Des de factors de temps o espai, fins condicionants determinats per la selecció de persones que participaran. Tot i que moltes d'aquestes qüestions requereixen de pràctica i d'estils de fer personals, i per tant **cal experimentar-les i avançar provant coses per "assaig-error"**, a continuació es detallen nocions bàsiques a tenir en compte abans d'optar per un o altre apropament metodològic.

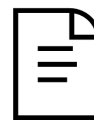
El rol de facilitació

En tots els processos de co-disseny és fonamental **que algú es responsabilitzi de dur a terme la facilitació** durant cadascuna de les sessions. Es tracta de preparar amb antelació les dinàmiques tenint un **guió de la seqüència que es vagi a treballar**, i durant cada sessió explicar el que durà a terme, aclarir dubtes i especialment controlar el temps necessari per a cada fase, sent molt **flexible** en funció de com avanci en grup.



Sovint el facilitador és la persona que ajuda a desbloquejar situacions en un grup

La facilitació és un tipus de tasca que requereix intensitat i esforç, i que si en comptes de realitzar-se individualment la porta a terme un grup reduït o parella de facilitadors pot sortir molt millor. Una possibilitat és repartir per endavant els rols o qui farà què, sabent que a més dels moments de presentar i de donar instruccions serà molt important poder **dividir-se per estar a prop de cada grup si sorgeixen dubtes**, **o si es bloquegen** i cal implicar-se més per motivar o aclarir el que toca fer.



Selecció de participants

És molt important pensar bé a **qui es convida a formar part d'una sessió de co-disseny**: persones o perfils professionals concrets, experts en camps de coneixement que puguin ser complementaris, representants de grups o comunitats que s'intueixen comparteixen un problema, persones d'institucions que tenen alguna cosa a dir, estudiants o veïns d'un context local determinat. Aquestes són algunes possibilitats, però serà important establir per avançat qui participarà, i idealment intentar garantir que puguin fer-ho de manera regular i no només puntualment. Com veurem, un aspecte clau davant **el màxim de diversitat de punts de vista possible** serà tractar de començar amb bon peu (dins la fase d'"**empatia**"), de manera que la gent se senti segura i reconegui bé amb qui està començant a treballar en un projecte concret.

El factor temps

Un altre aspecte clau a tenir en compte és que **co-dissenyar porta temps i requereix de diversos moments, intensitats i capacitat de reflexionar** sobre la marxa el que s'està fent. Alhora, com hem vist, ha de ser un **procés modular** que permeti generar idees i tot seguit prendre decisions, però també **canviar de rumb o accelerar** si en algun moment les coses no estan sortint com s'esperava. Per a això, una de les claus de gestionar una dinàmica de co-disseny serà la **flexibilitat, valorant a mesura que s'avança** com repartir el temps entre donar instruccions, deixar espai per fer i pensar a la gent, i fer posteriorment posades en comú sobre cada pas.

Importància de l'espai

Són també molt importants les característiques de l'espai on es dugui a terme el co-disseny. Moltes de les dinàmiques es poden veure influïdes positivament o negativa per la comoditat del lloc, la seva il·luminació, i especialment la mida que tingui i com es pugui distribuir la gent per a treballar. L'ideal són **sales àmplies amb bona llum natural**, o si no que la il·luminació no cansi la vista o aclapari.



Calen espais on poder fer treball de grups i penjar informació a les parets

L'espai també ha de ser flexible. En caldre moments per posar en comú, alternant amb altres per treballar en petits grups, és important que després d'un format de presentació inicial es puguin moure fàcilment les cadires al voltant de taules que estiguin suficientment separades. També que es compti amb **parets àmplies i buïdes**, on no hi hagi problema per a penjar-hi o enganxar-hi els papers amb materials produïts en cada sessió, com una petita exposició que servirà per veure-ho tot en conjunt al final.

Preparatius finals

Quant als preparatius bàsics abans d'una sessió de disseny participatiu, a continuació un llistat bàsic d'aquelles coses a tenir en compte perquè no s'oblidi res abans d'una sessió:

- **Materials impresos**: aquells canvas o materials retallables que es vagin a fer servir, en la mida necessària i una còpia per a cada grup en què es divideixi la gent (més alguna extra).
- **Materials a presentar**: diapositives a projectar sobre el tema a tractar, o sobre la sessió anterior, etc.
- **Infraestructura**: taules i cadires necessàries per a treball en grup, projector, cafè o pastes si caldrà treballar molta estona, i així la gent es pot aprovisionar. També wifi si es preveu la possibilitat que alguna dinàmica requereixi d'accés a Internet.
- **Materials fungibles**: postits de diverses mides o colors, retoladors, adhesius de punts verds i vermells, tisores, zel de doble cara per enganxar els resultats a la paret al final de cada sessió.

RECURSOS ÚTILS



Títol i accés	**Utilitat?** ★	★★	★★★
Metodologia 5CO: Guia de com apropar la co-creació a la innovació de les organitzacions creada per CoCreable, amb la intenció d'ajudar les persones, les organitzacions i les empreses a crear col·lectivament. http://cocreable.org/ (Castellà)			
Guia de camp IDEO per al disseny centrat en l'humà: Una guia pas a pas per ajudar a resoldre problemes com ho faria un dissenyador. http://www.designkit.org/resources/1 (Varies llengües)			
Wireflow.com: Aquesta és una eina de treball wireframe per fer prototipat col·laboratiu d'eines i processos digitals bastant impressionant, recentment llançada com a codi obert: https://github.com/vanila-io/wireflow (Anglès)			
Service Design Tools: Una plataforma oberta de coneixement, compartida amb la comunitat de recerca en disseny, on trobar diferents eines i receptes per les diferents etapes del disseny de nous serveis. http://www.servicedesigntools.org/repository (Anglès)			
Service Design Toolkit: Aquest kit d'eines és una introducció a la metodologia del disseny del servei, amb plantilles de posters, manuals i targetes retallables. http://www.servicedesigntoolkit.org/downloads-success.html (Anglès)			
Platform Design Toolkit: es basa en la tradició del co-disseny de serveis i va néixer per superar les limitacions en els enfocaments tradicionals i lineals de modelització de negocis. Diversos "canvas" per models multiplataforma basats en ecosistemes. http://platformdesigntoolkit.com/toolkit/ (Anglès)			

EXEMPLE DESTACAT #1 Desarrollo e Impacto ¡Ya! (DIY) http://es.diytoolkit.org/ (Castellà)



Conjunt d'eines en format "canvas" desenvolupat per NESTA que permeten inventar, adoptar o adaptar idees que de facilitació pel co-disseny amb resultats. Es poden descarregar lliurement per imprimir (sota llicència Creative Commons), són de fàcil aplicació i estan pensades per a ajudar a persones que treballen en desenvolupament però també d'altres sectors. Es basen en estudis de centenars d'eines utilitzades actualment, i només s'inclouen aquelles que van resultar més útils.

La secció de descàrrega es divideix en eines per a les següents necessitats: Explorar temes y problemàtiques; Desenvolupar una planificació clara; Aclarir conjuntament prioritats; Recollir apreciacions d'altres persones; Conèixer els col·laboradors/es; Generar noves idees; Probar i millorar iniciatives; Sostenir i implementar projectes.

Què et sembla? ____

____

____

EXEMPLE DESTACAT #2 Stormz https://stormz.me/ (Anglès)



Aquesta senzilla eina digital permet crear postits virtuals entre grups de participants per a continuació votar-les, comentar-les, agrupar-les i altres maneres d'avançar en les fases de divergència i convergència necessàries.

Es tracta d'una aplicació que es pot fer servir abans o al principi d'una sessió de co-disseny, de manera que la pluja d'idees quedi recollida digitalment i es visualitzi amb estadístiques, o exporti a d'altres formats.

També inclou differents plantilles de dinàmiques que es poden adoptar per a que les segueixin els participants.

Què et sembla? ____

____

____

COMPARANT MODELS



Descriu una situació, procés o projecte on el co-disseny pogués ser d'utilitat:

APLICACIÓ PRÀCTICA



Com es podria aplicar el co-disseny al teu cas? Imagina i explica-ho breument: